



ADSIS, ADHESIVO UNIVERSAL PARA PAVIMENTOS Y REVESTIMIENTOS VINÍLICOS Y TEXTILES



Descripción

Adsis es un adhesivo a base de una dispersión de polímeros sintéticos especialmente formulados, con rapidez de secado y muy buenas prestaciones para el pegado de revestimientos y pavimentos flexibles como los vinílicos y los textiles.

¿Cuáles son las aplicaciones de

Adsis se utiliza para el pegado de pavimentos de P.V.C., revestimientos textiles, plásticos, corcho, moquetas, etc., en suelos y paredes.

Preparación de la superficie

Debe estar bien limpia, desengrasada, resistente y seca. Humedad máxima del soporte 2,5% para soportes cementosos y 0.5 % para soportes de yeso.

¿Cómo se aplica

Remover y agitar bien el contenido del envase antes de usar.

Aplicar ADSIS, a la base mediante rodillo, brocha, pincel, espátula, o llana de diente fino/grueso, de modo que



📍 Avda. da Enerxía, nº 153, Pol. Ind. de Sabón
15143 Arteixo, A Coruña
☎ Telf.: 981 602 111
📠 Fax.: 981 601 508
✉ Email: desarrollo@teais.es

síguenos en:



garantice la impregnación del dorso. Para aplicaciones a rodillo diluir con un 5%, en peso, de agua. El tiempo de espera de ADSIS varia de 0 a un máximo de 30 minutos dependiendo del tipo de aplicación. En caso de bases no absorbentes es necesario esperar a la completa evaporación del agua (aproximadamente de 20 a 40 minutos).

El pavimento se coloca después del tiempo de espera, dando un masaje a la superficie con espátula de madera o similar.

Limpieza de las herramientas

-Adhesivo húmedo: con abundante agua limpia.

-Adhesivo seco : con acetona o alcohol.

Ficha técnica

Densidad 1,2 Kg./Lt. +- 0,05 a 20°C.

Sólidos en volumen 64 a 68 %.

Color/es Blanco

Rendimiento

De 3 a 4 m² por kg.

Almacenamiento

2 años, en sus envases originales bien cerrados, adecuadamente protegidos de la intemperie y de los cambios bruscos de temperatura.



Avda. da Enerxía, nº 153, Pol. Ind. de Sabón

15143 Arteixo, A Coruña

Tel.: 981 602 111

Fax.: 981 601 508

Email: desarrollo@teais.es

síguenos en:

